

Le jeu Royal d'Ur

Le jeu des 20 cases

1 L'HISTOIRE

Le Jeu royal d'Ur a tenu en haleine pendant des heures la Mésopotamie, dans ce qui est devenu l'Irak moderne.

Les plateaux de jeu, damier en forme de « H » allongé, découverts lors de fouilles de sépultures royales, dans la ville d'Ur (Irak actuel), ont plus de 4 500 ans. Ce sont les vestiges de jeux les plus anciens retrouvés à ce jour.

Ils sont découverts en 1922 par l'archéologue anglais Sir Leonard Woolley déterra le plus grand trésor d'art ancien jamais découvert en Mésopotamie. Ce jeu semble avoir été le favori des hautes classes de la société sumérienne. En effet, on a retrouvé des damiers uniquement dans les tombes royales ou de gens riches. On mettait des jeux dans les tombes pour que les défunts aient un passe-temps pour se distraire dans l'au-delà.

Il aura toutefois fallu plus de 50 ans de jeu de piste archéologique aux spécialistes du British Museum pour parvenir à en traduire les règles, découvertes en écriture cunéiforme sur des tablettes de terre cuite vieilles de plus de 2 000 ans.

2 LA REGLE PROPOSEE

Comme tous les jeux antiques, les règles sont inconnues ou lacunaires. Voici une version possible de ce jeu.

2.1 LE MATERIEL

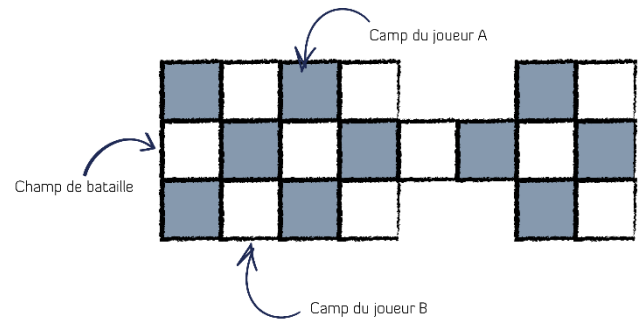
- 1 plateau de 20 cases
- 1 dé
- 20 pions avec une marque sur l'une des faces (10 par joueurs)

2.2 DEROULEMENT

Chaque joueur a son camp, qui est sa ligne sur le côté. La ligne centrale est le «champ de bataille», commun aux deux joueurs, le terrain où les pions peuvent se capturer.

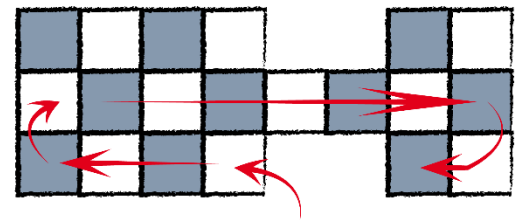
On lance le dé chacun son tour et l'on déplace (ou l'on fait entrer en jeu) le pion de son choix de sa couleur.

Si l'on fait un 6, on passe son tour.



2.3 DEPLACEMENTS

Au commencement, les pions se déplacent « face cachée » et sont des « soldats ». Ils ne peuvent alors qu'aller en avant. Le départ se situe depuis la ligne de chaque camp, sur la grande partie. Les pions avancent de ces 4 cases, puis circulent sur la ligne centrale, pour rejoindre la partie la plus petite.



On peut avoir plusieurs pions en même temps sur le parcours.

Un pion doit faire le compte juste pour arriver au bout de son parcours. S'il dépasse le compte, il ne peut pas avancer et on en fait bouger un autre.

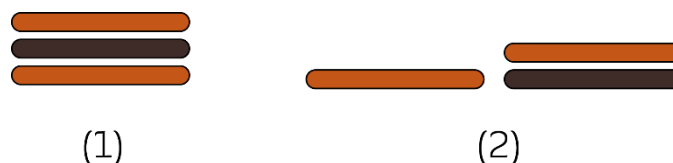
Quand un pion arrive au bout, il passe du grade de «soldat» à celui d'«officier» : on le retourne de façon à rendre sa marque visible. Il peut désormais avancer ou reculer, en restant toujours dans le même parcours.

2.4 CAPTURES

Un pion emprisonne un pion de la couleur adverse quand il tombe sur la même case. Il se place alors dessus. Pour le capturer définitivement, il devra le ramener jusqu'à la dernière case de son parcours (avec un nombre exact). On l'enlève alors du jeu et le «captureur» peut repartir sur le parcours pour capturer d'autres pions.

Un pion «captureur» peut être capturé à nouveau. Dans ce cas, le pion du dessus emporte avec lui le ou les pion(s) adverse(s) immédiatement au-dessous, et libère son premier pion en dessous.

Exemple : un pion orange arrive par-dessus une pile (1). Au tour suivant (2), il emporte le pion noir et libère le pion orange qui était tout en bas.



Un même pion peut capturer plusieurs pions adverses :

- si un "captureur" et son prisonnier arrivent sur un autre prisonnier. Il l'ajoute à sa capture et le déplace avec l'autre pour l'emmener vers le bout du parcours.

- si un "captureur" arrive sur une case occupée par plusieurs pions adverses : tous sont prisonniers.

Un pion est mis définitivement hors du jeu quand il est capturé et embarqué au bout du parcours.

2.5 FIN DE PARTIE

Un joueur gagne lorsqu'il a mangé tous les pions de son adversaire (ou qu'ils sont prisonniers donc bloqués).

3 RESSOURCES

<http://lgimet.free.fr/Aides/JeuUR.pdf>

https://www.researchgate.net/publication/240790704_Nouvelles_perspectives_sur_les_jeux_a_la_lumiere_de_plateaux_du_Kerman

https://www.lexpress.fr/actualites/1/culture/le-jeu-royal-d-ur-de-retour-en-irak-apres-des-millennaires-sous-terre_2050390.html

http://jeuxstrategieter.free.fr/Ur_presentation.php

<https://www.tujoues.fr/royal-dur/>

<https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/jeu-de-parcours-dit-des-20-cases>